**索引目录——怪物及NPC**

无政府主义者

三盟统领

弧光凤凰

欧瑞梨

战争天使

生机大师

焦盘怪奇

饮血吸血鬼

血腥法师

血斗巨人

咕噜力莫

咯笑魔

类别1融合体

类别2融合体

类别3融合体

盟会树灵

宙子冲击探寻者

魔力断流冲击探寻者

亡约天使

戴卡林巫妖

老街德鲁伊

晶角兽

焰拳打击手

炎鬃天使

变异冲击探寻者

变异充能怪

飞空惊惧兽

前线医士

电流冲击探寻者

电流怪奇

黄昏

鬼怪帮成员

葛加里祭师

守护巨人

唤角师

拼接狂兽人

拼接飞行员

拼接投毒师

拼接猛击手

拼接间谍

契约精怪

伊佩利

贾雷 凡 萨沃

刻洛死亡僧

刻洛战士

克仑可

律法师

拉札夫

装载设备

暴行大师

饮灵吸血鬼

夜蓬幽灵

尼米捷

尼米斯独眼巨人

欧节达鬼影

欧佐夫巨人

预审法师

拉铎司

拉铎司讽刺作家

拉铎司表演者

裁定师

瓦砾区伏击客

持炬守卫

随侍索尔兽

暗影惊惧兽

疯狂君父

掠行惊惧兽

空耶客洛克鸟

翔空者

士兵

粉碎祭师

思绪间谍

卓塔妮

地底美杜莎

飞翼索尔兽

亚龙

洁加娜

**欢迎来到拉尼卡**

她的在空中翱翔的洛克鸟身后，一名空骑兵俯瞰着布满尖塔的城市风景。当晨雾在寒冷的秋日的阳光下渐渐消散开，在她目力所及的范围内，整个城市渐渐的浮现了出来：庄严的教堂，低矮的法庭，高耸的住宅，四散的房屋，大理石广场和遍地瓦砾的残破遗迹。她猜想着在她身下充满着的生物：人类，妖精，维多肯，牛头怪，鬼怪，象族，和其他的一些清早起来工作或玩耍，夜晚就寝的人们。他们便是她在这里的理由：起誓保护他们。她带领着一堆洛克鸟骑兵飞向战火肆虐的三号选区。在地上的士兵们将扑灭火焰，在她处理掉起火原因的同时。一头停靠在远处高塔塔尖的她能够设法解决的龙，她朝着龙调转方向，站起身，高举着剑，准备为了拉尼卡在次展开殊死一战。

拉尼卡是DND中一个完全全新的世界等着你去探索。一个广阔的，四处延伸的城市将覆盖整个已知的世界。拉尼卡充斥着因统治城市的十个强大的工会之间斗争而产生的阴谋和冒险。

拉尼卡最早作为万智牌的一个环境出现。它是八个环境的主题：2005-06年 拉尼卡公会城，十会盟及纷争，2012-13年 再访拉尼卡，兵临古城及巨龙迷城，以及2018-19年峰会拉尼卡及效忠拉尼卡。在万智牌玩家间，拉尼卡是一个非常受欢迎的环境，因为十会盟的设定很大程度上帮助玩家构筑了他们的套牌。

另一方面，拉尼卡的十会盟为DND提供了十分好的框架。它提供了可以让玩家很好的融入的角色典型和冲突，并因公会体系为玩家提供了大量的机会来发展，引发战斗及互动。

这本书将帮助你在DND中进入拉尼卡的世界。它将指引你进行创建角色并进行冒险的历程。

第一章全部都是有关角色创建。它提供了新的种族及职阶选项，对应万智牌拉尼卡环境中的独特角色，并且生物及角色都是可在万智牌中找到。你也可以将这些素材用在任一DND模组中。

种族和职阶仅仅是角色的框架。第二章旨在帮助你为角色加入新的要素使之成为拉尼卡中公会里各种各样的人的其中一个完整的不烦。十会盟的细节记载在第二章中，并且每个小节包含能够反映在各个公会中成员的人际关系的背景。在这个章节中同样也描述了人物提升等级及在公会中获得声望提升地位的机会。

第三章的焦点在城市本身1尤其是作为拉尼卡的重心的十选区。这些重要的选区和邻近的辖区将在前瞻中说明，允许你，作为一个DM，在地点和NPC上有大量的自由发展空间。

第四章全部是有关拉尼卡冒险的，DM可根据DND大师指引拥有的数百种素材来对新手冒险进行拓展。这个章节同样也包含一个非常短的冒险可以用在拉尼卡活动中。

第五章中包含魔法道具和其他宝藏来作为拉尼卡活动的奖励。这些魔法道具中的许多在DND的魔法神器卡中有详细描述。不必机械性的逐字逐句翻译当从一个规则下套用到另一个规则中时，但是这些卡要有恰当的风情和能力基于游戏的基本准则。

第六章提供了各个公会中能在万智牌中找到的新的怪物及NP。每个公会的公会领袖及大量公会成员的细节也将在此章节中描述。

**公会**

拉尼卡的国际公民在他们各种奇妙的多样性中，在繁华的市场和阴暗的小巷中开展日常业务。

一群满载货物的死气沉沉的动物（例如哺乳动物，爬行动物，昆虫及各种奇怪的杂交动物）穿过街道。在城市周边的绿化带，布满瓦砾的废墟及下水道中潜藏这许多未被驯服的野生动物。十个公会相互交织，为了力量，利益及影响力相互竞争。

**俄佐立参议院**：俄佐立参议院在大审决者伊佩利的领导下一律法，公正，行政为基础作为拉尼卡的政府而运作。

**波洛斯军团：**由天使欧瑞梨领导，从事着司法之职，但不仅仅是按规章严格执行。波洛斯军团也同样是拉尼卡的常备军队。

**底密尔会堂：**底密尔会堂掌管着情报事务，他们通常会伪装成信差，研究者及案宗管理人来进行间谍活动。它的神秘的领导者是百相拉扎夫。

**葛加理群落：**一位名叫贾雷的妖精灵佣带领着葛加理群落聚集在地下，并在那里处理城市废物及研究如何从死亡和腐朽中获得新生。

**古鲁部族：**由松散的联盟在咕噜力莫的带领下组成的古鲁部族，十分的反感文明社会及其对自然的玷污。

**伊捷联盟：**伊捷联盟由巨龙尼米捷领导，聚集了大量建造并维持拉尼卡基础设施运作的科学家及工程师。尽管他们由于进行有关魔法方面粗暴的实验而经常受不可控的元素能量波及。

**欧佐夫财团：**一个在通常被称为欧节达鬼影议会的一群阴险狡诈的古代精怪领导下，由教会，银行，和不法财团组成的财团联合。

**拉铎司教派：**拉铎司教派是拉尼卡生物中的小丑，他们用讽刺和表演来锄强扶弱。但是在其恶魔领袖的管理下，不仅残暴，嗜血，并且因为战火与血使得其变得极其拙劣及轻浮。

**瑟雷尼亚盟会：**瑟雷尼亚盟会的领袖卓塔妮是一名由代表世界之魂的太瑟雷尼亚和另一个树灵融合而成的树灵。这个公会旨在取得城市与自然间的平衡。

**析米克联合：**在首席洁加娜的领导下，析米克联合致力于靠魔法将生物制剂用于生命科学。他们致力于创造一个所有种族都能完美适应多变的环境的无害世界，加速生物进化的进程并改变了生命。

这十个公会构成了拉尼卡的基础力量。每个公会都有着截然不同的身份和城市功能，以及不同的生物种类及亚文化圈。这些公会的历史是一部延续了千年交织着战争，阴谋和政治谋划，为了掌控世界而互相争夺的历史。早在数千年前他们在拉尼卡所扮演的角色就由一纸名为十会盟协定的魔法公文决定了下来。十会盟不仅仅分配个各个公会相应的职务，并维持了他们之间难得的和平。

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **随机公会**  有的时候你们可能想要随机的分配所在的公会，下表将提供你们参考   |  |  | | --- | --- | | **d10** | 公会 | | 1 | 俄佐立参议院 | | 2 | 波洛斯军团 | | 3 | 底密尔会堂 | | 4 | 葛加理群落 | | 5 | 古鲁部族 | | 6 | 伊捷联盟 | | 7 | 欧佐夫财团 | | 8 | 拉铎司教派 | | 9 | 瑟雷尼亚盟会 | | 10 | 析米克联合 | |

**拉尼卡的历史**

大约一万年前，一场战争扰乱了拉尼卡世界。十队大军为了掌控世界而相互战斗，这场战争最终由一纸拥有巨大力量名为十会盟协定的魔法公文而停止。而十队大军各自的领导者，在后世被称为元祖的古者便是十会盟的签署人，也因此成为了第一代拉尼卡的公会长。

十会盟协定中阐释了十个公会各自在拉尼卡的基础设施中的职责，并允许城市在十个公会的和平共存下发展。但是十会盟协定真正的强大之处在于它拥有强大的具有约束力的魔法力量，用来完全组织公会之间产生大规模冲突。

十会盟协定的签署标志着现世拉尼卡的开始。在这个重要的活动之前的年份被叫作公元前或者AC，并从公元前1年向前递推。相反这之后的被称为会盟年，简称ZC.现在的日期为10076 ZC，通常用“76.”表示。

**十会盟协定**

在会盟10000年的十年一度的庆祝活动中，纪念十会盟协定签约的纪念日，协定失去效力，古老的平衡被打破，拉尼卡陷入了混乱之中。大量的权力贩子很快便夺取了城市中基础设施的控制权，将公会有敌人变成了他们的帮手。最终长达万年的公会文化和不同的职责的开始显现。十个公会终于摆脱了维持他们之间和平的协定的强大魔法约束力，重新获得了他们的统治地位。

数年后，会盟10075年，伊捷的公会长发现了俄佐立参议院的创立者俄佐制订了一个当协定失效后生效的应急计划。一个错综复杂的地脉网络横穿拉尼卡各个选区，被称为隐匿迷宫，为公会提供了一个测试：如果他们能够合力通过这个迷宫，那么他们将确保新的协定的力量。这份力量最终被具现化的赋予给了杰斯贝连，是他成为了现世十会盟。他的话语成了拉尼卡的法律约束。每一条他口头声明的法律便当不可被破坏，维持公会之间平衡的重任也落到了他身上。

**不稳固的和平**

杰斯是一名旅法师，拥有在各个时空中来回穿梭的能力，并且他的注意力从没长时间的集中在拉尼卡时空。他在其他旅法师的帮助下，花了很长时间离开拉尼卡。在他离开期间，拉尼卡得自力更生，这就意味着那些公会回归到倾倒平衡的权利斗争之中。

这些斗争有许多形式。有的时候在街道上发生暴力冲突：波洛斯设法平息古鲁引发的骚乱，俄佐夫拘捕者搜捕拉铎司策划的谋杀，瑟雷尼亚忙于抵御葛加理的入侵。更多的时候，一些阴谋将通过渗透，破坏活动，行窃以及欺诈秘密的展开。阴谋将会被许多低层次的诡计所掩盖，以此来使得他们的真正目的近乎不可能被察觉。公会长边常常是这些阴谋的策划者，不过有的时候他们会因自己下属对其他公会的攻击而受到影响。在十会盟协定缺失的情况下，一些人相信那些阴谋和小规模的斗争演变成拉尼卡万年不遇的全面战争只是时间的问题。

短暂的和平勉强保持住了平衡，冒险者们为自己的公会服务及推进议程的机会比比皆是。无论是探索地下城，在繁华的大街上劝诱刺客，同权贵们谈判，还是找出法庭中的腐败，角色都可以在拉尼卡活动中探索这整个世界。

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **拉尼卡日历**  拉尼卡的一年365天分为12个月，每个月都拥有和公历年相同的天数。每年开始于塞莱泽尼1日，相当于公历年的3月1日。   |  |  | | --- | --- | | **月份** | **名称** | | 1 | 塞莱泽尼（三月） | | 2 | 达索（四月） | | 3 | 普拉赫（五月） | | 4 | 莫科什（六月） | | 5 | 保加尔（七月） | | 6 | 奇扎姆（八月） | | 7 | 特文波恩特（九月） | | 8 | 高尔加（十月） | | 9 | 奎加（十一月） | | 10 | 西瓦西克（十二月） | | 11 | 格里夫（一月） | | 12 | 祖恩（二月） | |

每年的协定祭典开始于祖恩28日并持续整个夜晚至塞莱泽尼1日。

**大城市中的生活**

拉尼卡是一个非常大的城市，它覆盖了整个时空并有许多不同层级的建筑，从幽深的下水道和地下陵墓到高耸入云的尖塔。没有一张地图可以包涵下整个延伸开来的巨大地域，它的边界（如果存在的话）也无从而知，除了那些生活在边境的人。

拉尼卡的故事聚焦于它的中心部分。有的时候也被称为市区，中心区域被分为十个行政区，每个行政区根据他们自身的权利拥有各自巨大的城市体系。十个行政区分别用简单的数字命名，从第一行政区到第十行政区。十个公会和十个行政区并没有关联，所有的公会都可以在十个行政区内自由活动。事实上，这十个选区是十个公会维持他们首要总部的温床。有关这方面将在第三章中详细赘述。

一条名叫跨公会步道的巨大街道横穿十个行政区，成为指引人们通往城市心脏部分的显著地标。沿街布满了市场，小型公园以及石柱廊，这条步道是用来运输货物的商业大道。在庆典的时候，它就成为城市里最受欢迎的游行大街。当公会间的冲突愈演愈烈的时候，拉尼卡人将这条步道作为一个神圣不可侵犯的中立区域。

起初在中心区域还未被分为十个行政区之前，是一个通过合并偏僻城市不断扩张的大都会。在中心区域外有名的行政区还有热熔区行政区，伊尔比托夫（陵墓行政区）和洁泽鲁（湖泊行政区）。

不论是城里的还是外部的地区，都是构成拉尼卡的基本部分。它们在形式上被分成了类似街区的不同地区。有些区域横跨行政区边界。例如，死亡渡桥在拉尼卡被正式分为十个行政区前就作为一个明确的区域存在，而划分十个行政区的时候并没有将死亡渡桥作为公认的边界线考虑在内。死亡渡桥的一部分亡桥峡谷，占据了第十区的六选区的大部分地域，但是同样也向外延伸至其他的邻近地区。无论在市区内还是市区外，都有相似的区域，包括蒸汽区，工匠区和苔藓的天堂马霍夫纳。

|  |
| --- |
| **公会勋章**  公会成员都会持有他们所属公会的特有勋章，尽管在某些情况下你需要仔细的将其隐藏起来（特别是底密尔会堂的成员）。替换公会徽章需要花费5 gp，并且只有公会成员才可以这么做。任何角色都可以将其所属公会的勋章作为施法中心，在第十章的玩家手册中有详细赘述。 |

货币：齐布及齐诺

本模组使用标准DND造币，在玩家手册中有详细赘述，但是在拉尼卡市民们称其为齐布及齐诺，且100齐布等于1齐诺。这里没有中央银行，所有硬币由俄佐夫，波洛斯及欧佐夫制造发行。拉尼卡货币表总结了不同公会的造币及其价值。

**拉尼卡货币**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **价值** | **俄佐夫** | **波洛斯** | **欧佐夫** |
| 1 cp | 铜齐布 |  | 铜制施舍币 |
| 25 cp | 银制25齐布币 |  |  |
| 1 ep | 银金制50齐布币 |  |  |
| 1 gp | 金奇诺 | 金奇诺 |  |
| 5 gp |  | 金制奇诺币 |  |
| 1 pp |  |  | 白金制10奇诺币 |
| 10 pp |  |  | 白金制100奇诺币 |

**文明的舒适**

科技的进步与精密的魔力供给装置的混合使拉尼卡的人民成为了DND众多世界人民中与众不同的存在，除了艾伯伦。城里最好的街区享受这集中供暖，供水，供电及宽敞的住宅（得益于伊捷联盟的功劳）。即使是最贫乏的街区也自豪于干净且平整的街道以及坚固的建筑。在拉尼卡没有人会挨饿，因为葛加理群落为那些买不起食物的人提供了最低限度的食物需求，尽管最好不要去过多的考虑着浓稠的粥是从哪里来的（在实际情况下，人物即使过着极度贫穷的生活也不需要进行饥饿判定）。

拉尼卡的公民拥有大量的闲暇时光，城市也提供了许多方式来填补这些闲暇时光。拉尼卡的餐厅拥有大量的藏酒，咖啡厅提供咖啡和茶，街边小贩提供了许多小吃，烘焙坊也有多种多样的面包及烘焙制品出售。旅行者们可以在豪华亦或者平凡的旅店歇脚，或者依靠他们个人或者公会的关系来寻找间房屋落脚。有很多的娱乐活动供以人们消遣，包括热闹的街头剧场（包括拉铎司教徒的想马戏一样的精彩表演），歌剧和交响乐演奏，非法的角斗场，巨大竞技场中举行的体育活动，随意的人气小说及文学著作。城市中所有不同人种，不同性别，不同性取向的享受生活的人都可以共享这些事物。

通过大部分来自公会方面的的努力，井然有序的系统稳固了社会。俄佐立参议院起草，编纂，推行了一部全面的（有些人会说压迫人民的）法律。欧佐夫财团的银行提供了坚固的金库和复杂的财政管理。伊捷联盟负责维护城市的基础设施，而葛加理群落则负责处理掉城市排污（或者说是再利用）。底密尔会堂的情报员负责在城中分发信息与包裹，析米克联合则负责宣扬公众健康的知识。

拉尼卡缺少大规模的农业种植，公民们的食物依靠瑟雷尼亚花园以及地底的葛加理腐尸农场提供。拉尼卡还有不少部分被认为是荒野地带；那些城市已经衰败被自然力量重新回收利用的瓦砾区是真正的仅存的野生地区。

**世界性的便利物品**

|  |  |
| --- | --- |
| **道具** | **花费** |
| 一杯咖啡 | 10 cp |
| 报纸 | 15 cp |
| 摆钟 | 100~250 gp |
| 眼镜 | 25 gp |
| 望远镜 | 50~100 gp |

**语言**

在任何一个拉尼卡的市场区域冲都可以听到许多不同的语言，每种方言都有其地域性的差异。为了公会的运转，普通话是必须的。但其他的语言依旧在家中及部落聚集处存在并被广泛的使用。

**标准语言**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **语言** | **主要使用人群** | **文字** |
| 深渊语 | 恶魔，魔鬼 | 地狱文 |
| 神灵语 | 天使 | 神灵文 |
| 普通语 | 人类 | 一般文字 |
| 龙族语 | 龙 | 龙族文 |
| 妖精语 | 妖精 | 妖精文 |
| 巨人语 | 巨人，食人魔 | 牛头怪文 |
| 鬼怪语 | 鬼怪 | 一般文字 |
| 刻洛语 | 刻洛族 | 刻洛文 |
| 象族语 | 象族 | 妖精文 |
| 人鱼语 | 人鱼 | 人鱼文 |
| 牛头怪语 | 牛头怪 | 牛头怪文 |
| 凤凰语 | 凤凰 | **—** |
| 森林语 | 半人马，树灵 | 妖精文 |
| 维多肯语 | 维多肯 | 维多肯文 |

一些秘密的或者奇异的语言同样在拉尼卡使用。德鲁伊语存在并允许在不同公会例如瑟雷尼亚和葛加理的德鲁伊中使用进行秘密的交流，但是这样的交流是极其少见的。盗贼术语广泛的在街道上被使用，且偶尔也会在底密尔会堂和葛加理群落的小混混间使用。